

扮家家酒囉！—初探娃娃家的扮演遊戲

投稿類別：教育類

篇名：

扮家家酒囉！—初探娃娃家的扮演遊戲

作者：

陳可妮。私立文興高中。高三信班

沈郁雯。私立文興高中。高三信班

李孟儒。私立文興高中。高三信班

指導老師：

洪雅津老師

## 壹●前言

許多心理學家和教育學者都曾提出學前階段的幼兒花在扮演遊戲的時間居多，它是幼兒重要的學習方式之一，是體驗外在世界的方法，故在幼兒的生活中是佔很重要的地位。發展心理學家認同「**扮演遊戲是孩子重要的成長機制**」（柯寶綯，2008）尤其幼兒愛模仿的天性，在進到園所上學之後，於娃娃家的扮演活動與表現，對幼兒的學習影響甚大；娃娃家除可抒發幼兒情緒、激發想像能力之外，還能促進幼兒的語言、同理心的發展，「**娃娃家是一個提供幼兒一起遊戲、分享、輪流的地方**」（張招，1986）。更重要的是具備發展社會行為能力之功能。

在透過扮演遊戲過程中，呈現幼兒舊經驗的發揮，和平日所學、所見，此時正是教保人員深入了解幼兒家庭背景，或幼兒平日經驗的好時機，倘若教保人員能適時加入參與扮演遊戲，亦能提高遊戲的品質及促進社會行為的發展。另外，幼兒同儕間一起合作或是一起進行團體遊戲的行為，透過角色扮演、人與人之間的互動，來發展更多的社會行為，學習輪流等待和與他人合作的態度，使其自我中心能減弱，奠定爾後的人際關係。綜上所述，故扮演遊戲對幼兒的健康發展和學習占有極大重要之地位。身為幼兒教育之學習者，在投入學前教育領域之前，有其必要好好認識戲劇扮演遊戲對幼兒到底有哪些重要性？為探究本文之動機。

## 貳●正文

### 一、娃娃家之扮演遊戲之重要性與功能

園所裡的娃娃家是受幼兒喜愛的一處學習區。「**扮演遊戲，是孩子遊走真實與想像的中介**」。（柯寶綯，2008）關於幼兒在娃娃家從事扮演遊戲產生的功能，分述如下：

- 1、 娃娃家可以滿足幼兒喜歡模仿人、事之慾望，在娃娃家過程當中可提供幼兒扮演的機會，以及提供人際之間的互動，並將平日所見的靈活運用於娃娃家，透過角色扮演提供出來也可以提供幼兒彼此溝通交談的機會，便能發展社會性。
- 2、 幼兒藉由親身體驗，學習各式各樣的事物。例如：扮演警察便能在過程中，了解此種行業，亦可從認識實物發展至理解符號之意義，而扮演遊戲就具備促使幼兒能掌握符號的機會。例如圖片、文字等，都能使幼兒奠定日後學習的效果。

- 3、 娃娃家的扮演遊戲是讓幼兒發洩慾望及抒發情感的地方，在這過程也能激發出幼兒可貴的經驗。
- 4、 幼兒不斷扮演不同的角色，在過程中，可使幼兒經驗統整、克服他們害怕的經驗，便能激發更多的創造力。
- 5、 當幼兒進行扮演遊戲時，大人適時給予幼兒鼓勵、支持，可幫助其全人發展、建立興趣與好奇心，增強幼兒的自信心，使他們能發揮更多靈感。
- 6、 在扮演角色中可獲得知識、也有助同理心的發展，使之更能進入真實生活，角色扮演，表達感受可以派上用場。
- 7、 「五、六歲的幼兒，此時期發展的一個重要社會技巧是「減自我中心」和「角色取代」能力的培養。」（吳昭宜，2001）在扮演遊戲進行中，幼兒們必須學習等待、輪流、與人進行溝通。因此，透過這些經驗可發展幼兒的社會行爲。
- 8、 在遊戲中進行扮演遊戲時，可讓幼兒獲得許多經驗與自信，有利於幼兒的成長。
- 9、 幼兒透過遊戲去學習各種的認知、語文發展、社會行爲發展，抒發幼兒的情緒表現內心的慾望。
- 10、 幼兒透過扮演遊戲，去發現自我特質、自我潛能，在這過程中學習與他人合作、與他人分享、服從等。
- 11、 扮演遊戲是多人進行的，由於家庭生活背景的不同、生活經驗不同，當幼兒在進行扮演遊戲時，須扮演不同的角色，使他們能夠彼此互相學習，在遊戲過程中幼兒也會糾正彼此的錯誤，對他們未來適應人際關係有良好的發展。
- 12、 幼兒的人際是否和諧，除有賴於幼兒本身和家庭以外，學校的團體扮演遊戲也是個重要的關鍵。
- 13、 增加幼兒之間的互動以及模仿的機會，角色的互換，幼兒利用說話、傾聽、同理心，發表自己的生活經驗，也去體會別人的心情，一起發揮創造力，設計許多不同的生活片段。

## 二、扮演遊戲與環境之互動

兩歲左右的幼兒，開始能藉由語言和人談話，表達自己內心的感受，以及能與週遭的人、事、物互動時，就開始喜愛由想像遊戲裡去學習；「**但研究中卻發現，想像力發展到了六歲為最高等，之後就逐漸下降**」（陳幸伶，2010）。所以說，學齡前階段是幼兒想像力發展的高峰時期。因此，我們要給幼兒一個想像的遊戲空間以利發展，以免無意中扼殺幼兒的想像力，可以提供想像性的素材讓幼兒使用，如：扮演，能提高幼兒想像環境，也能提高生活經驗，並要給予自由選擇的機會，讓幼兒發揮想像力。

幼兒如何發展他的創造力如下：

- 1、重視幼兒的好問：對於幼兒提出來的問題，不該感到不耐煩；回答問題時不應直接給予答案，應給予幼兒引導，才能使他們發展創造力。
- 2、提供創造力的教材和活動：提供有創造力的材料，或提供和真實生活相似的玩具，鼓勵他們並給予創造的機會，5～6歲的幼兒應動作及語言能力已發展良好，可提供扮演、繪畫、說故事這些都很適合他們創造力的發展。
- 3、生活經驗的累積：提供創造力的材料因符合他們的生活經驗，使他們能在其中發揮創造力。
- 4、給予幼兒自由選擇的機會：在幼兒表達意見時，父母不應給予太多的約束或批評幼兒的意見，使他們創造力能更豐富。

何謂創造力？創造力有變通性：當幼兒想出來的方法越多表示變通性越高。流暢性：在限制的時間內想出來的點子越多，流暢性越好。獨創性：想到的東西與別人不同。敏感性：週遭事物改變時，能很快的察覺到。精進性：能補充許多細節。

幼兒天性喜愛聽故事、說故事、喜愛扮演遊戲，若教師而常常說故事來引起幼兒學習的動機，然而在學習區中的扮演遊戲是幼兒能自由活動時最愛的活動，幼兒會融入其中把自己當做角色中的人物，希望在遊戲中能實現夢想。

### 三、娃娃家的性別差異

由於性別角色的刻板印象，使得幼兒在選擇角色會有所差異及限制，例如：男孩可能會被禁止玩洋娃娃等，家長可能會擔心幼兒長大後會有同性戀的傾向、較不陽剛的行為。女生可能會被禁止玩刀槍、機械化的玩具，可能會擔心幼兒長大後男人婆或是太過於粗暴。通常父母會給女孩較多的身體親近、

建議，男孩則會得到較多的指導，以及較少的身體親近，「**男孩對於兒童啓發式的偽裝遊戲反應奇佳；女孩則傾向於聽從老師，從事成人啓發式的偽裝**」（西斐德 1999）。

#### 1、 生物性因素

在母親懷孕期間注射女性荷爾蒙的胎兒，不管男女，在幼兒時期在幼兒打鬧行爲都比其他幼兒少。若注射男性荷爾蒙的胎兒，不管男女在3～8歲之間都比較偏好男孩的玩具，例如：火箭、機器人、刀槍、戰車等。因此生物性因素影響男女對玩具的喜好之一。

#### 2、 社會環境因素

##### A、家庭

由於父母親的性別角色期待，因此提供給男女不同的玩具，例如：提供男孩比較有空間、時間和能量概念的玩具；提供女孩則是娃娃家及辦家家酒之類的玩具。

父母對幼兒的互動上也會有所不同，父親比較常常和幼兒有互動。「**在美國所做的研究顯示，父親平均與兒子遊戲的時間遠超過和女兒遊戲時間的50%**」（陳淑敏，1999）。所以以上的家庭因素會造成幼兒在選擇玩具上有所差異的原因之一。

##### B、教師

由於幼兒教師大部分都是女生，因此教師會花比較多的時間從事女性活動（例如：美勞、娃娃家、手工藝）與幼兒相處，女孩大部分都和老師進行相同的活動，在有關男性的活動通常沒辦法引起老師的注意或反應，女生通常較和老師親近。但當老師是男性時，對於男孩較喜愛的活動參與率會比較高。

##### C、同儕

舉例來說：若有一位小男孩正在進行扮家家酒，另外一位男孩若認為他玩的玩具是女孩的玩具，因此就會取笑他或是阻止他繼續去進行遊戲，所以下次就不會有類似的行爲出現。娃娃家可使幼兒促進分享，因此在性別上也會有所不同，女孩通常小團體方式進行活動，所以較易與人分享，而男孩則相反，因為男孩通常以大團體方式進行活動，所以分享則無差異。

##### D、傳播媒體

葛林非爾認為，電視塑造幼兒性別角色刻板印象是主要的原因，因為經常接收電視訊息的刺激與影響，比不常看電視的同年齡的幼兒有較多的性別刻板印象。玩具的廣告詞有所不同，女孩玩具廣告詞強調照顧及保護，透過遊戲培養母性及注重家庭關係；男性玩具則強調競爭和創造，強調權力和控制都涉入於廣告詞中。

因此若要去除幼兒性別角色刻板印象，應透過對話重組男性與

女性的權力架構。

#### 四、老師在娃娃家扮演的角色

幼兒透過遊戲來抒發不滿的情緒，因此，在過程中幼兒表現可能會不如預期中的快樂，或受阻礙時，教師當應該伸出援手來協助，去深入瞭解幼兒，適時的介入，可幫助幼兒降低防衛心，能自由的遊戲。教師在過程中所扮演的角色：

##### 1、時間的規劃者及掌控者

若較長的時間，幼兒會進行團體遊戲、建構遊戲及團體戲劇遊戲；在較短時間裡，幼兒較多無所事事、旁觀者或進行功能遊戲平行遊戲。因此，提供較長的時間，幼兒會進行遊戲是屬於較高層次的；而提供較短的時間，幼兒會進行遊戲是屬於較低層次的。

要提供四到五歲幼兒的需求，應給予30～50分鐘遊戲時間；若要提供五歲幼兒或是全天班幼兒的需求，因給予一小時的自由活動時間。遊戲前的準備有確定時間，要在特定的時間進行遊戲會比較適當。還有確定場地，不論是室內、室外都應先安排。最後是確定玩具，器材都先事先準備好。

##### 2、教具及環境的提供者

娃娃家應佈置像家一樣溫馨、和諧的氣氛。學習區的佈置會影響幼兒遊戲行爲，佈置適當會激發幼兒較高層次遊戲行爲，室內空間若有區隔能減少幼兒在室內奔跑或攻擊行爲，能限制幼兒間的互動，還可減少彼此互相干擾，提高遊戲操作時的專注力，還必須注意到娃娃家要必免和安靜的學習區相近，可和積木角合併。

若提供幼兒拼圖、積木、樂高會激發建構遊戲的行爲；提供衣服、帽子、鞋子則能激發戲劇遊戲的行爲，若提供較小的玩具，較能引發平行遊戲，若較大玩具則能引發群體遊戲。

娃娃家佈置應注意的項目有，色彩的運用可使娃娃家更溫馨、更能吸引幼兒，佈置娃娃家更重要的是，若不能和幼兒的生活經驗相結合，那麼幼兒就較不會去使用，如果將娃娃家佈置不符合幼兒的生活經驗，則幼兒則會出現陌生、害怕、破壞的反應出現，所以在提供時要能符合幼兒的生活經驗。

提供教具時，若教師想克服幼兒不與人分享與輪流的狀況，最好的方法就是「一式兩份」，提供的教具種類可以少但每樣的要有兩份，但若買不起的東西，可以和其他老師一起交換使用，學習等待可以讓幼兒看到時間的實際變化，幫助他們對時間的了解，培養等待的行爲，可用沙漏或鈴鐺、計時器、時間的長針來約束幼兒。若要控制幼兒人數時，可利

用告示欄來限制人數，當幼兒看到告示欄掛滿的卡片，表示不宜進去，使得幼兒會減少衝突。告示欄的優點有不會限制幼兒選擇的機會只要角落有空位，隨時都可以進行活動，若不知道能不能進行該角落時可看告示欄，不必詢問老師。

### 3、觀察者

#### A、介入時機

- a、教師可介入的時機，幼兒經常無所事事或不和他人互動，老師可介入協助，增加社會參與
- b、幼兒不能和他人進行合作，老師若能適時介入，能增進社會行爲
- c、幼兒不能專注於一個活動，常常轉換學習區，教師的參與能提高幼兒的專注力，也能使遊戲持續更久
- d、若幼兒邀請教師共同加入遊戲時
- e、若幼兒不斷持續進行簡單性的遊戲時，教師因介入，使得幼兒能提高遊戲的品質

#### B、不宜介入

- a、當幼兒玩的起勁時，若介入時可能會造成干擾
- b、幼兒正在思考或者正在進行高層次的遊戲
- c、幼兒不同意教師介入時，就不應該介入

### 4、參與者

「參與遊戲的首要條件是要認同遊戲的價值和了解遊戲，因為兒童對於勉強或『假裝』有興趣的成人是很敏感的。」（武蘭蕙 1998）。教師的介入能提高幼兒的遊戲品質及興趣持續力，還能提高遊戲複雜性。

### 5、引導者

若幼兒遇到問題時，教師的引導能使幼兒突破瓶頸。

「因為我們深信幼兒有自己安排、選擇、學習能力，而在教室現場，掌握幼兒內在學習動力出發的那時刻是重要的。」（高敬文，1994）

，所以老師扮演的角色不能介入幼兒的學習，以免打斷正在進行中的遊戲。

幼兒遊戲教師的指導的態度可統整為：

- 1、 態度必須和藹可親，放下身分。幼兒會較容易接受。
- 2、 注意幼兒的身心發展及興趣。
- 3、 透過遊戲來培養良好的生活習慣。
- 4、 遊戲情境的佈置，安排適當活動機會。
- 5、 說明遊戲注意事項及安全須知。
- 6、 遊戲後因讓幼兒充分休息、補充適當的水分

- 7、指導幼兒因操作完後物歸原位、收拾整理環境。
- 8、幼兒在遊戲操作中程中因適時給予鼓勵回饋。
- 9、尊重幼兒的創作。
- 10、幼兒操作過程中，教師因仔細觀察並做紀錄，以利下次指導時做參考。
- 11、要有正確的示範，例如：如何使用剪刀。

### 參●結論

扮演對每一個幼兒來說，有個特別的意義存在。那意義只能透過老師的觀察其扮演的模式、內容還可以從語言中發現。「**創造性遊戲：是幼兒自發性遊戲之延伸。本質上，強調參與者『自發性』的即席創作，及重『過程』不重結果**」（吳昭宜，2001）因此幼稚園、托兒所的老師在日常生活中觀察幼兒扮演的時候，不是像科學一樣要去研究其行為，而主要是要透過老師觀察紀錄幼兒在日常生活的行為及表現，為了讓每位幼兒都能在扮演遊戲中建構他自己想像。

經過這次的研究，發現娃娃家對幼兒的影響很多，在其中他們可以滿足平日愛模仿的天性，及抒發情緒，促進社會行為在這過程中，除了滿足幼兒外，對老師而言，也是一個觀察幼兒的好時機，可更深入瞭解幼兒的家庭背景，幼兒透過扮演他們會把內心可貴的經驗都呈現出來，因此能利於老師的觀察，這次的對娃娃家的研究，相信而後一定會派上用場，更深入瞭解娃娃家對幼兒的影響，如何提供一個適合的娃娃家給幼兒能在裡面抒發他們的情緒。了解有哪些時機是可以介入幼兒的扮演遊戲，及哪些時機不可以介入。這些的文獻使得我們都能靈活的用於未來的教學上。

### 肆●引註資料

註一：柯寶綯（2008）。扮家家酒囉！－初探娃娃家的扮演遊戲。學前教育，三十一卷，50。

註二：張招（1986）。娃娃家的設計與使用。台北市：信誼。

註三：柯寶綯（2008）。扮家家酒囉！－初探娃娃家的扮演遊戲。學前教育，三十一卷，49。

註四：吳昭宜（2001）。走入幼兒戲劇教學的殿堂：一個幼稚園大班之行動研究。屏東師範學院國民教育研究所。

註五：陳幸伶（2010）。扮家家酒囉！－初探娃娃家的扮演遊戲。學前教育，三十



三卷，65。

註六：西斐德（1999）。*幼教課程當代研究的回顧*。台北市：桂冠。

註七：陳淑敏（1999）。*幼兒遊戲*。台北市：心理。

註八：武蘭蕙（1998）。*嬰幼兒遊戲*。台北縣：龍騰。

註九：高敬文（1994）。*課程的誕生*。雲林縣：財團法人豐泰文教基金會。